

**LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN PEMULA**



JUDUL PENELITIAN

***Sampling* Suara Instrumen Musik Sebagai Media Pengenalan
Instrumen Musik Pada Pembuatan Film *Scoring***

Tim Peneliti

Ketua : Pandan Pareanom Purwacandra, M. Kom. NIDN 0502018601

Anggota : Oriana Tio Parahita Nainggolan, M. Sn. NIDN 0025058303

Dibiayai oleh:

**Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat
Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan
Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Sesuai dengan Kontrak Penelitian**

Nomor: 005/P2H/LT/DRPM/2018, tanggal 30 Januari 2018

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

LEMBAGA PENELITIAN

NOVEMBER, 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Judul : Sampling Suara Instrumen Musik Sebagai Media
Pengenalan Instrumen Musik Pada Pembuatan Film
Skoring

Peneliti/Pelaksana

Nama Lengkap : PANDAN PAREANOM PURWACANDRA, S.Kom,
M.Kom

Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

NIDN : 0502018601

Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Program Studi : Televisi Dan Film

Nomor HP : 081804378383

Alamat surel (e-mail) : pandanharmony@gmail.com

Anggota (1)

Nama Lengkap : ORIANA TIO PARAHITA NAINGGOLAN S.Sn, M.Sn

NIDN : 0025058303

Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Institusi Mitra (jika ada)

Nama Institusi Mitra : -

Alamat : -

Penanggung Jawab : -

Tahun Pelaksanaan : Tahun ke 1 dari rencana 1 tahun

Biaya Tahun Berjalan : Rp 17,750,000

Biaya Keseluruhan : Rp 17,750,000

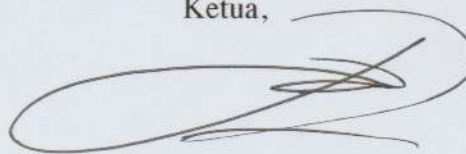
Mengetahui,
Dekan



(M. S. Kar, M.Hum)

NIP/NIK 19610710 1987031 002

D.I. YOGYAKARTA, 29 - 10 - 2018
Ketua,



(PANDAN PAREANOM PURWACANDRA,
S.Kom, M.Kom)

NIP/NIK 198601022014041001

Menyetujui,
Ketua LPPM



(DR. Nur Sahid, M.Hum)

NIP/NIK 19620208 1989031 001

RINGKASAN

Film *scoring* merupakan pembuatan musik untuk mengiringi gambar visual dalam film. Dalam pembuatan film *scoring* sangat dibutuhkan pengetahuan tentang musik, hal ini dikarenakan film *scoring* memiliki tujuan untuk menciptakan emosi penonton agar dapat memahami film yang ditonton. Ada banyak elemen musik yang digunakan untuk menciptakan emosi penonton dalam film. Instrumen musik merupakan elemen musikal yang juga mendukung terciptanya emosi penonton. Pemilihan instrumen musik dalam pembuatan film *scoring* adalah hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap pembuat film *scoring*. Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan pemahaman mahasiswa Prodi D3 Animasi, FSMR, Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap berbagai macam suara instrumen musik. Indikator tingkat pemahaman mahasiswa terhadap berbagai macam suara instrumen musik diidentifikasi dari pemilihan instrumen musik yang tepat sesuai dengan karakter dan *mood* film pada tugas membuat film *scoring*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam tiga siklus. Pengenalan berbagai macam suara instrumen musik dilakukan dengan strategi pembelajaran dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik. *Sampling* merupakan sebuah cara untuk mengambil *sample* berbagai macam suara instrumen musik dengan cara direkam. Pada saat pembelajaran, dosen akan menjelaskan berbagai macam suara instrumen musik dengan menggunakan *sampling* suara instrumen musik. Dengan strategi pembelajaran ini diharapkan akan meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap berbagai macam suara instrumen musik dan pada akhirnya mahasiswa dapat memilih instrumen yang sesuai dengan karakter dan *mood* film pada pembuatan film *scoring*.

PRAKATA

Dalam pembelajaran akan selalu dicari strategi pembelajaran agar pembelajaran dapat dilaksanakan dengan efisien dan efektif sehingga tujuan dari pembelajaran dapat terlaksana. Penelitian yang berjudul “*Sampling* Suara Instrumen Musik Sebagai Media Pengenalan Instrumen Musik Pada Pembuatan Film *Scoring*” merupakan sebuah pengembangan strategi pembelajaran pada mata kuliah Musik Ilustrasi dan Skoring di Prodi D3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai pengembangan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran pada mata kuliah Musik Ilustrasi dan Skoring.

Penulis mengucapkan puji dan Syukur Kehadirat Tuhan Yang Maha Kuasa yang telah memberikan Rahmat dan karunia-Nya, sehingga dapat menyelesaikan laporan akhir penelitian dengan baik dan lancar. Penelitian ini dilakukan sebagai sebuah upaya dalam melaksanakan Tridharma Perguruan Tinggi dilingkungan Institut Seni Indonesia Yogyakarta, yang selanjutnya hasil dari penelitian ini digunakan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dosen dalam pembelajaran.

Penelitian ini telah diselesaikan dan mencapai tujuan penelitian. Secara umum, rumusan masalah penelitian telah terjawab seluruhnya. Penulis berharap hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai sebuah strategi pembelajaran pada mata kuliah Ilustrasi dan Skoring di Prodi D3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta karena dapat membuat pembelajaran menjadi semakin efektif dan efisien. Hasil penelitian ini juga dapat dikembangkan kembali untuk penelitian serupa guna meningkatkan kualitas pembelajaran.

Yogyakarta, 1 November 2018

Penulis,

Pandan Pareanom Purwacandra
Oriana Tio Parahita Nainggolan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN	iii
PRAKATA	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR GRAFIK	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang	1
2. Rumusan Masalah	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1. <i>Sampling</i>	4
2.2. Instrumen Musik	6
2.3. <i>Film Scoring</i>	9
2.4. Hubungan Antara Musik, Emosi, dan Film	11
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT	17
3.1. Tujuan Penelitian	17
3.2. Manfaat Penelitian	17
BAB IV METODE PENELITIAN	19
4.1. Jenis dan Desain Penelitian	19
4.2. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
4.3. Sumber Data	21
4.4. Siklus PTK	21
4.5. Prosedur Penelitian	22
4.6. Teknik Pengumpulan Data	23
4.7. Teknik Analisis Data	23

4.8. Indikator Keberhasilan PTK	24
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	25
5.1. Pembuatan <i>Sampling</i> Suara Instrumen Musik	25
5.2. PTK	26
5.3. Kuisisioner	38
5.4. Pembahasan Hasil Penelitian	41
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	43
6.1. Kesimpulan	43
6.2. Saran	44
DAFTAR PUSTAKA	46
LAMPIRAN	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Structural Features</i>	12
Tabel 5.1. Data Hasil Belajar Mahasiswa Pra Siklus	25
Tabel 5.2. Persentase Penilaian Pada Pra Siklus	26
Tabel 5.3. Data Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I	29
Tabel 5.4. Persentase Penilaian Siklus I	30
Tabel 5.5. Data Hasil Belajar Mahasiswa Siklus II	32
Tabel 5.6. Persentase Penilaian Siklus II	33
Tabel 5.7. Data Hasil Belajar Mahasiswa Siklus III	35
Tabel 5.8. Persentase Penilaian Siklus III	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1. Model PTK Kemmis dan Mc Taggart	20
Gambar 4.2. Siklus Model PTK Kemmis dan Mc Taggart	21
Gambar 4.3. Prosedur Penelitian Berdasarkan Siklus PTK	22

DAFTAR GRAFIK

Grafik 5.1. Hasil Belajar Mahasiswa Pra Siklus	26
Grafik 5.2. Hasil Belajar Mahasiswa Siklus I	31
Grafik 5.3. Hasil Belajar Mahasiswa Siklus II	34
Grafik 5.4. Hasil Belajar Mahasiswa Siklus III	37
Grafik 5.5. Hasil Kuisisioner Mahasiswa	38
Grafik 5.6. Hasil Belajar Mahasiswa Semester Genap 2017/2018	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Film dan musik merupakan dua hal yang saling memiliki keterkaitan. Dalam film, musik memainkan peran yang sangat penting sehingga membuat film yang dilihat menjadi lebih menarik. Savage (2008) mengutarakan bahwa musik memberikan peran untuk menghadirkan nuansa dan emosi dalam film. Tidak dapat dipungkiri bahwa dalam sebuah film, pesan dan kesan tidak saja disampaikan melalui musik, namun disampaikan juga melalui cerita dan gambar visual. Musik berfungsi untuk menguatkan atau menghidupkan cerita dan gambar visual yang ada, sehingga nuansa dan emosi dari film tersebut semakin dapat dirasakan oleh penonton film.

Film *scoring* (*movie scoring*, *film music*, atau *background music*) merupakan musik yang dibuat untuk mengiringi adegan dalam film (Donald, 2014). Film *scoring* dibuat untuk menciptakan emosi penonton. Sedangkan menurut Stein (2009) film *scoring* dibuat untuk menguatkan dan mempertegas emosi dalam adegan tertentu. Cohen (2001), menjelaskan bahwa film *scoring* juga berfungsi untuk menjaga kesinambungan antar potongan-potongan video untuk membentuk satu kesatuan cerita dan ide.

Melihat pentingnya fungsi film *scoring* dalam sebuah film, maka pada pembuatan film *scoring* dibutuhkan pengetahuan akan musik terutama pengetahuan berbagai macam suara dan karakter instrumen musik yang akan digunakan pada film *scoring*, sehingga suara instrumen musik yang dipilih dapat menciptakan suasana, nuansa, mood dari film yang sedang dikerjakan, serta mempertegas emosi dari sebuah film.

Setiap instrumen musik memiliki karakteristik suara yang unik, sehingga pengenalan dan pengetahuan terhadap masing-masing instrumen musik harus

dimiliki oleh pembuat film *scoring*. Film *scoring* juga memiliki berbagai macam karakteristik. Karakteristik film *scoring* menurut Brownrigg (2003) dibuat berdasarkan *genre* (tema) film. Karakteristik film *scoring* dipengaruhi oleh elemen-elemen musik seperti penggunaan tangga nada (modus), harmoni, dinamika, pemilihan penggunaan instrumen musik serta elemen musik lainnya.

Pemilihan instrumen musik yang hendak digunakan pada pembuatan film *scoring* menjadi sebuah hal yang penting, karena setiap instrumen musik memiliki karakteristik suara tertentu. Tidak semua instrumen musik dapat digunakan pada sebuah film, maka pemilihan instrumen musik pada pembuatan film *scoring* menjadi hal yang utama. Pengenalan dan pengetahuan akan berbagai macam karakteristik suara instrumen musik menjadi pembimbing bagi pembuat film dan khususnya bagi pembuat film *scoring*.

Pada Program Studi (Prodi) D3 Animasi, Fakultas Seni Media Rekam (FSMR), Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, film *scoring* merupakan salah satu materi perkuliahan yang ada pada mata kuliah musik ilustrasi. Dalam mata kuliah ini setiap mahasiswa dituntut untuk dapat membuat film *scoring* pada film yang ditentukan oleh dosen. Seperti yang telah dipaparkan sebelumnya bahwa pembuatan film *scoring* membutuhkan pengetahuan dan pemahaman akan elemen musik, terutama pengetahuan akan berbagai macam instrumen musik beserta karakteristiknya, maka mahasiswa Prodi D3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta hendaknya memiliki pengetahuan dan pemahaman akan hal tersebut.

Pada observasi awal yang dilakukan peneliti diketahui bahwa hampir sebagian besar mahasiswa yang mengambil mata kuliah musik ilustrasi memiliki sedikit pengetahuan dan pemahaman akan berbagai macam suara instrumen musik. Apabila hal ini dibiarkan, maka akan menjadi kendala dalam pembelajaran mata kuliah musik ilustrasi. Sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan ini, maka peneliti menawarkan sebuah solusi, yaitu dengan membuat *sampling* berbagai macam suara instrumen musik, sehingga diharapkan mahasiswa dapat mengenal dan memiliki pengetahuan akan berbagai macam suara instrumen musik

beserta karakteristiknya sehingga dapat dijadikan sebagai pembimbing dalam memilih instrumen musik yang sesuai untuk pembuatan film *scoring* yang sedang mereka kerjakan.

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pembuatan *sampling* suara instrumen musik sebagai media pengenalan instrumen musik bagi mahasiswa Prodi D3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta?.
2. Apakah *sampling* suara instrumen musik dapat dijadikan sebagai pembimbing dalam pembuatan *film scoring* dalam upaya meningkatkan hasil pembelajaran mahasiswa Prodi D3 Animasi, FSMR, ISI Yogyakarta?